



ПУТЬ КРЕНКО

ГАЙД МАСТЕРА ПО ПРИКЛЮЧЕНИЯМ В РАВНИКЕ



ВСТУПИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1-ОГО УРОВНЯ.

Печально известный криминальный босс гоблинов Кренко сбежал из тюрьмы Уздек при подозрительных обстоятельствах. Теперь он создаёт план, дабы восстановить власть в своей преступной среде, возродив дух неустанно сражающихся между собой гоблинских группировок, что может разрушить хрупкий мир, установившийся среди гильдий. Вы должны найти Кренко и доставить его обратно, пока не началась тотальная война.





ПУТЬ КРЕНКО

“Путь Кренко” – это небольшое приключение для группы из 4-х или 6-ти первоуровневых игроков, которые по завершению этого приключения смогут перейти на 2-ой уровень. Все события происходят в Десятом Районе Равники и служат, как вступительное приключение. Классовые характеристики персонажей направлены на помощь, поскольку игроки по ходу своего приключения будут сталкиваться с различными проблемами. Игроки могут принадлежать к одной из гильдий.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Кренко – это гаварь печально известной гоблинской банды, и он заработал себе состояние и репутацию, главным образом, держась как можно дальше от образа жизни других гильдий. Он стоял во главе бесконечных проблем жителей Десятого Района,

БЕЗГИЛЬДИЙНЫЕ ПРЕСТУПНИКИ

Не каждый преступник в Равнике принадлежит какой-либо гильдии и не каждый план создаётся в залах гильдий. Когда вы строите ваши собственные приключения в Равнике, вы можете использовать советы из Руководства Мастера Подземелья по созданию злодеев, чтобы сделать безгильдийного преступника, который предпочитает независимость от порядков гильдий или даже ищет способ полностью подорвать их многовековые устои. Однако чаще всего, гильдии сами бывают вовлечены в коварные схемы даже самых мелких преступников.

что привлекало к нему внимание гильдий. Хитрый авантюрист, Кренко использовал годами растущие уличные шайки гоблинов для создания отчаянно преданной ему банды. Он налаживал свои связи среди самых безжалостных и могущественных, специализируясь на опытных ворах и безумцах. На пике своего влияния, он ввязался в отвратительную соревновательную войну с Братями Вдребезги, конкурирующей бандой гоблинов, которая часто использовала запрещённое оружие. По улицам разнеслись слухи, что Кренко убил Даргига, младшего из трёх братьев, после чего война превратилась в безумное кровопролитие.

Оставшиеся двое братьев, Риккиг и Гардагиг, пытались убить Кренко во имя возмездия за смерть их родственника. Прежде чем, они успели довершить дело до конца, Кренко был задержан Легионом Бороса и был брошен в Зазубрину – тюрьму рядом с главным штабом легиона, Домом Солнца – доживать свой остаток жизни за тюремной решёткой. Но кто-то, связанный с Кренко, решил скоротить его приговор.

Подстрекательство заключённых к беспорядкам обеспечило ему перевод в Удзец, максимально-охраняемую тюрьму во Втором Округе Десятого Района, управляемую Сенатом Азориусов. В процессе перевода агенты из бывших сообщников Кренко создали неразбериху в рядах конвоя, и переводимому удалось улизнуть к назначенному его бандой месту. Сейчас он составляет план дальнейших действий для восстановления власти над его криминальной группировкой.

Побег Кренко — дело особой важности. Палата Договора Гильдий вовлечена в расследование, встревоженная возможностью очередной войны банд гоблинов, что может разрушить шаткий мир между гильдиями. В течение приключения, Братья Вдребезги прознают об освобождении Кренко и попытаются заставить его заплатить за содеянное.

Руководство по Приключению

Это приключение построено на пятой редакции сборника правил D&D (Справочник Игрока, Руководство Мастера Подземелий и Бестиарий). Вы должны прочитать приключение полностью, прежде чем пытаться вести его.

Текст, который показан в ячейках, как эта, необходимо прочитывать громко или пересказывать игрокам, когда их персонажи впервые достигают локаций или попадают в определённые обстоятельства, описанные в тексте.

Бестиарий содержит данные о множестве существах, встречающихся в приключении. Если название существа выделено **жирным** шрифтом, то этот визуальный сигнал подсказывает вам, что характеристики существа описаны в Бестиарии. Если характеристики существа появляются в другом месте, то текст приключения скажет вам о нём.

Краткое Изложение Приключения

Приключение начинается в Зазубрине, когда Нассиус Вен, чиновник Палаты Договора Гильдий, созвал отряд. Он объясняет, что Кренко сбежал в процессе его перевода в другую тюрьму, и крайне необходимо, чтобы персонажи обнаружили его и доставили обратно к правосудию, как можно быстрее и без лишних проблем.

Персонажи могут пройти по маршруту перевода, распросить стражу, и использовать свои связи в городе, чтобы напасть на след Кренко. Если они окажутся неосторожными в своём расследовании, они могут привлечь внимание Братьев Вдребезги, конкурирующую банду, полную решимости убить Кренко. Члены этой банды будут преследовать отряд по всему городу в попытке обнаружить местоположение Кренко.

В конце концов, игроки обнаружат убежище Кренко: товарный склад рядом с каналом. Там произойдёт решающее столкновение с боссом гоблинов, его телохранителями, и, возможно, с преследовавшими их агентами Братьев Вдребезги. Затем останется лишь вопрос с доставкой Кренко обратно к Нассиусу, пока они не столкнулись с ещё большими проблемами.

Покровитель Кренко

Кренко налаживал дела с одной из группировок, пока был в тюрьме. В процессе его перевода члены этой группировки напали на его эскорт и освободили его.

В начале приключения, вы можете выбрать наугад покровителя из списка ниже, или вы

можете выбрать сами (предпочительно гильдию, к которой не принадлежит ни один игрок в отряде). Покровитель влияет на историю побега Кренко определённым образом (как описано ниже) и ваш выбор может повлиять на будущие приключения.

Покровитель Кренко

d6 Гильдия

- 1 ДИМИРЫ.** Неожиданно появился непроглядный туман, вызвав замешательство в рядах эскорта и закрыв им обзор. Кренко ускользнул из-под заключения и исчез в тумане.
- 2 ГОЛАРИ.** Куча многоножек высыпала из ближайшей канализации и атаковала стражу, лишив их сознания своими ядовитыми укусами. Когда стража очнулась, Кренко сбежал.
- 3 ГРУУАМ.** Отряд Груулов огласил улицу воинственным криком и принялся сносить всё, что было у них на пути. Стража вступила в бой с Груулами; в течение боя, один из них разбил оковы Кренко и гoblin бежал.
- 4 ИЗЕТЫ.** Пара бронированных магов спустились с неба на парящих в воздухе дисках. Они нацелили на стражу устройства, закреплённые на их запястьях, и импульс от ударной волны обрушился на стражу. пока стража приходила в себя, маги загадочным способом избавили Кренко от оков и он сбежал.
- 5 РАКДОСЫ.** Труппа бродячих артистов появилась на дороге перед стражей, введя их в состояние транса своими пламенно-акробатическими уличными трюками. Когда выступление было окончено, Кренко пропал.
- 6 СИМИКИ.** Пожиратель Небес спикировал вниз и напал на эскорт Кренко. Он испустил разряд электричества и обездвижил им всю стражу. Когда они очнулись, Кренко уже испарился.



Начало Приключения

Когда уже игроки будут готовы начать, прочитайте или перескажите им своими словами следующий текст:

Жизнь в Десятом Районе никогда не останавливается. Он, словно вечный двигатель, постоянно рождающий новые возможности, новые вызовы, новые интриги. Это то место, где подающие надежды авантюристы, как вы, могут найти свою дорогу к славе, богатству и силе, благодаря преданности вашим гильдиям. Но сперва вам понадобится работа, которая поможет доказать вашу ценность.

Сегодня- ваш счастливый день. Этим днём, вы получили короткое письмо от одного из ваших контактов: “Сегодня я слышал от кого-то, что кто-то ищет помощь, чтобы найти кое-что. И кажется, это очень серьёзно. Может быть, это хорошая возможность для тебя. Встретимся в сумерки, рядом с Зазубриной.”

В указанное время, вы обнаруживаете себя в группе других единомышленников, стоящих перед дверью в обычную и ничем не примечательную тюрьму легиона Боросов, Зазубрину.

Пусть персонажи игроков представятся друг другу, если они ещё не сделали этого. Сделайте это для того, чтобы персонажи установили или обнаружили какие-либо связи, которые могут объединять их, такие как общие знакомые или контакты, общие корни, или жизнь по соседству. Когда персонажи познакомятся друг с другом, прочитайте следующее:

Небольшой дождь начал стучать по булыжникам мостовой, когда солнце скрылось за шпилями и башнями города. Вы видите мужчину ведалкена в хорошо спитом костюме, который приближается к вашему отряду из-за угла тюремной стены. Выражение его тёмно-синего лица спокойное, но в то же время и озабоченное. Он поднимает свою руку, приветствуя вас, а затем говорит низким тоном, пока его глаза осматривают вас и близлежащие окрестности. -“Вы здесь, чтобы помочь нам найти кое-кого?”

Это Нассиус Вен, **благородный** ведалкен и поверенный в делах Палаты Договора Гильдий. В то время как Азориусы и Боросы помогают поддерживать правопорядок, Палата Договора Гильдий старается подавить разногласия между гильдиями, в отсутствие Живого Договора Гильдий. Нассиус пришёл сюда нанять персонажей, чтобы выследить Кренко, потому что он подозревает одну или несколько гильдий в участии побега босса гоблинов, но не знает, кто именно.

Отыгрыш за Нассиуса Вена

После получения положительного ответа от группы, Нассиус передаёт персонажам досье из Зазубрины с портретом самодовольного мужчины гоблина с ухмылкой бандита. Нассиус может дать им ещё дополнительную информацию, которую можно узнать, поговорив с ним:

- “Нам нужны ваши особенные навыки для содействия правосудию в поимке осуждённого, который обрёл свободу этим утром, ещё до рассвета. Он сбежал в процессе его перевода в Удзец, максимально-охраняемую тюрьму, где он должен был провести остаток его жизни.”
- “Его имя Кренко. Он босс многочисленной банды гоблинов, которая действует на Литейной Улице. Он был задержан, чтобы ответить за длинный список его преступлений, включающий в себя и убийство. Он, как утверждают, был зачинщиком беспорядка, который привёл к смерти стражника и двух заключённых в этой тюрьме неделю назад. Тюремный смотритель решил, что это достаточное обоснование для его перевода.”
- “Кренко нажил множество врагов, но Братья Вдребезги его самые опасные противники. Это соперничающая банда гоблинов, специализирующаяся на запрещённом оружии, и они хотят совершить возмездие над Кренко за убийство одного из их лейтенантов. Убитый лейтенант к тому же оказался младшим из трёх братьев, возглавляющих банду. Они разорвут округу на части, чтобы найти его, когда узнают, что он сбежал.”
- “Обычно, такие дела мы поручаем Сенату Азориусов, но мы полагаем, что побегу Кренко могла поспособствовать одна из других гильдий. Мы завербовали вас, чтобы помочь нам распутать эту связь, потому что она может привести к ещё большей проблеме.”
- “Вы нужны нам, чтобы выследить Кренко и привести его назад живым. Тогда мы сможем допросить его и сохранить на улицах порядок.”
- “Я готов дать вам десять зино прямо сейчас, чтобы покрыть любые издержки, связанные с расследованием. После передачи нам преступника вы получите одну сотню зино и мою благодарность, которую я передам главам ваших гильдий. Ни при каких обстоятельствах не пытайтесь расспрашивать Кренко самостоятельно.”

Если он спросил, Нассиус передаёт отчёт с показаниями стражи с обстоятельствами побега (см. "Покровитель Кренко"). Стража к этому моменту была полностью опрошена, а след Кренко давно простыл. Нассиус с нетерпением ждёт, когда игроки примутся за свою работу, чтобы помешать Братьям Вдребезги узнать о побеге Кренко.

Нассиус просит отряд привести Кренко к старому Селезнийскому зернохранилищу, который был повреждён при набеге Груудов и расположенного на краю района. Там он возьмёт Кренко под охрану.

Нассиус уклоняется от любых вопросов, касающихся того, почему Кренко нельзя допрашивать или почему персонажи должны привести его к зернохранилищу. Его глаза бегают туда-сюда, когда он пытается увиливаться от прямого ответа на эти вопросы. Персонаж, который пройдёт проверку Мудрости (Проницательности) на DC 15 сможет узнать, что Нассиус не совсем с ними откровенен. Даже если надавить на него, то Нассиус не даст какой-либо другой информации, не касающейся цели миссии.

В Поисках Кренко

Когда Нассиус уйдёт, персонажи могут приступить к своей работе. Они могут вести своё расследование, как они сами того пожелают, но время имеет значение, так как в конечном итоге известие о побеге дойдёт до Братьев Вдребезги, и они начнут вторую войну за территорию, чтобы выманить Кренко.

Расписание Событий

Здесь расписание того, что случилось со Кренко после побега и что случится с ним в будущем без вмешательства с третьей стороны. Вскоре игроки окажутся вовлечёнными, события могут кардинально измениться, но следование расписанию может помочь вам решить, как различные NPC, вовлечённые в историю, будут реагировать на действия персонажей игроков.

Раннее Утро, День 1: Кренко сбегает.

Позднее Утро, День 1: Кренко встречается со своей бандой и подыскивает себе укрытие.

Полдень, День 1: Кренко и его банда оборудуют заброшенный склад, как временное убежище для своего главаря.

Закат, День 1: Персонажи получают задание.

Поздний Вечер, День 1: Кренко заключает оружейную сделку с Фалишем, человеком, занимающимся контрабандой оружия.

Полдень, День 2: К убежищу Кренко прибывает дополнительный отряд из банды Кренко.

Закат, День 2: До Братьев Вдребезги доходит слух о побеге Кренко и они пускаются на его поиски. Фалиш оставляет оружие в тайнике на Литейной Улице, и гoblin приносит оружие в убежище Кренко.

Поздний Вечер, День 2: Взрывы сотрясают Литейную улицу, когда Братья Вдребезги начинают жестоко допрашивать всех, кто, как они знают, имели дела с Кренко. Колонна Льев (исполнительная власть Азориусов) высылаёт своих солдат на Литейную Улицу, чтобы расследовать нарушения.

Перед Рассветом, День 3: Братья Вдребезги обнаруживают местоположение Кренко, и ужасающий силы взрыв задевает убежище Кренко, сравняв строение с землёй и убив много гоблинов (Кренко выживает).

Полдень, День 3: Окрестности Литейной Улицы превращаются в место кровавой резни двух банд гоблинов. Легион Боросов пытается восстановить порядок в этой области

Досье

Игроки могут найти следующую информацию в досье из Зазубрины:

- Кренко был главарём банды гоблинов несколько лет. Его территорией была Литейная Улица. Он проявлял интерес к различным преступлениям и умело ускользал от руки закона - до некоторых пор.
- Кренко был задержан Гидеоном Джурой, вольным наёмником, работающего в то время с Легионом Боросов. Кренко был признан виновным в убийстве Даргига, одного из Братьев Вдребезги, и применении смертельно опасного оружия против Гидеона Джеры.
- Его оружием во время ареста была магический заточка (тюремный нож). По некоторым данным, его оружие может пробивать силовые магические барьеры. Остаётся неизвестным, как Кренко мог получить такое оружие.
- Самые знаменитые партнёры Кренко - это загадочный м-р. Тац (какая-либо ещё информация о нём отсутствует) и перебежчик Иззетов Фалиш, занимающийся контрабандой оружия (человек женского пола, замеченная на Улице Жестянщиков). Обоиими лицами заинтересован сенат Азориусов.

Выйдя на Улицы

Персонажи смогут выбрать несколько путей обнаружения местоположения Кренко: встреча с контактами, сбор слухов или посещение важных мест.

Встреча с Контактными

Если персонажи имеют подходящий контакт для получения информации, они могут обратиться к нему за помощью. Организация встречи с контактом займёт 1 час и 1d6 часов для того, чтобы контакт обнаружил одну прежде ранее неизвестную часть информации, если только у него не было её на руках.

Сбор Слухов

Персонажи могут пойти в общественные места в попытке получить информацию. После 1d6 часов персонаж анализирует слухи, выполнив проверку Харизмы (Убеждения) на DC 15. Если проверка прошла успешно, они находят одну из ранее неизвестных частей информации, из предложенных ниже:

- Отсутствие Кренко вредит репутации его банды. Другие банды вторгаются на его территорию, и это только вопрос времени, когда разыграется следующая война за господство.
- Улица Жестянщиков - полный суесть центр торговли и территория Братьев Вдребезги. Они осмелели после того, как Кренко был арестован и они готовы к войне, чтобы истребить его банду раз и навсегда.
- Литейная Улица - это то, место, где производят оборудование для Десятого Района, и территория банды Кренко. Члены его банды до сих пор дрались друг с другом за лидерство. Но сейчас в банде царит неспокойное перемирие.
- В очень ранний час, к западу от площади, несколько гоблинов. выламывали канализационную решётку. Они не выглядели, как обслуживающий персонал и угрожали любому, кто подходил слишком близко. Приблизительное местоположение этого инцидента получено.

Три места, важные для приключения, упомянуты в приведённой выше информации: канализация, Улица Жестянщиков и Литейная Улица. Каждое из мест детально описано ниже. Время путешествия (пешком) между двумя из этих локаций длится от 30 минут до 1 часа.

Канализация на Западной Площаде

Персонажи, направляющиеся на запад от площади, по ранее полученным сведениям, могут поискать искорёженную канализационную решётку. Поиски займут 1 час и при успешной проверке Мудрости (Восприятия) игроки обнаружат решётку с царапинами от лома. Персонажи могут поочерёдно опросить местных постояльцев, что займёт половину часа, и при удачной проверке Обаяния (Убеждения) на 10 DC обнаружат место с той самой решёткой.

Решётку можно будет поднять при удачной проверке Силы на DC 15. Когда персонажи отодвинут решётку, прочитайте:

Круглая шахта для технического обслуживания была погружена во тьму. С одной стороны шахты крепилась железная лестница. Резкий неприятный запах канализации ударил вам в нос. На дне шахты был виден слабый свет, освещающий полную мусора воду.

В шахте, где нет никакого источника, на глубине 50 футов виден лишь край складной лестницы с привязанной к ней верёвкой. Полностью разложенная лестница удлинится ещё на 20 футов и, в итоге, достаёт до пола канализационного туннеля. Когда персонажи спустятся вниз, прочитайте:

Вы стоите в тускло освещённом туннеле по щиколотку в сточной воде. По обе стороны от вас видны дорожки, которые выведут вас из зловонной, грязной воды. В маленьких лампах горит магическое пламя, отражающее тусклый свет. Стены покрыты мхом и лишайником.

Туннель тускло освещён лампами с маленьким незатухающим пламенем, которые расположены приблизительно через каждые 30 футов по обеим сторонам 20-футового туннеля. Канализационный туннель шириной в 30 футов ведёт в двух направлениях. По обеим сторонам туннеля расположены дорожки шириной в 5 футов и 5 футов в высоту. Центральный проход заполнен водой глубиной в 1 фут и зловонными отходами.

Кренко и остальные трое гоблинов прошли этим путём, направляясь в его новое убежище. Персонажи смогут различить следы от грязной обуви, оставленные Мелкими существами на одной из дорожек, если удачно пройдут проверку Мудрости (Восприятия) на DC 10. После того, как они обнаружат отпечатки, они могут пройти по их следу, ведущему через один из канализационных туннелей, пройдя проверку Мудрости (Выживания) на DC 15. За каждый день, с тех пор как гоблины прошли здесь, добавьте 5 к DC при проверке. Им понадобится 2 часа, чтобы пройти по запутанным туннелям обычным шагом. Туннели близки к территории Голгари, но расположены над Подгородом.

За каждый час, проведённый в канализационных туннелях, игроки должны кинуть d20. При выпадении значений от 15 и выше, игроки встречают местных обитателей, определяемых из таблицы Канализационные Столкновения.

Канализационные Столкновения

d20	Столкновение
1–4	1d4 культистов Ракдоса
5–9	2d4 огромных крыс
10–11	1 серая тина
12–14	1 краул-вонтель (смотрите Приложение с блоком характеристик)
15–18	1 рой насекомых (многоножки)
19–20	1d4 зомби, покрытых грибом

Следы обрываются у второй технической шахты в потолке туннеля. Сверху из шахты свисает верёвка; если потянуть за неё, то складная лестница разложится, и по ней можно будет легко вскарабкаться наверх. Шахта кончается решёткой, которую можно оттолкнуть в сторону при удачной проверке Силы на DC 15.

Персонажи появляются в переулке в стороне от старого товарного склада у пристани рядом с Литейной Улицей, в Шестом Округе Десятого Района. Следы ведут к товарному складу.

Улица Жестянщиков

Этот суетливый торговый район наполнен потоками купцов, артистов, покупателей и гуляк. В течение дня Улица Жестянщиков является основным местом для покупок и гуляний. Ночью оживают театры и таверны.

Улица Жестянщиков - одна из двух дорог, пересекающих весь Десятый Район. Там, где она проходит по Шестому Округу, Братья Вдребезги утвердили это место, как их территорию. Они зорко следят за Задержателями Азориусов, гоблинами вражеских банд и за любым, кто задаёт слишком много вопросов.

Улица Жестянщиков является также домом для Фалиша, контрабандиста Иззетов, который, за разумную цену, снабжает преступников оружием и взрывчаткой.

Подслушивание Братьев Вдребезги

Если собрать слухи не получилось пять и более раз, или персонажи оказались неосторожны в своём расследовании на Улице Жестянщиков, до Братьев Вдребезги доходит информация, что некто расспрашивает о Кренко. Они отправляют неприметно одетого гоблина с глазами-бусинками, по имени Эрко, следить за персонажами, держась на расстоянии около 60-ти футов, и подкрадываться ближе, подслушивая их разговоры. Если характеристика Мудрости (Восприятия) персонажа равна или выше показателя Ловкости (Хитрости) гоблина, этот персонаж замечает, что их преследуют.

Если Эрко увидит, что отряд заметил его, он попытается сбежать в одно из убежищ его банды. Когда он спустится к оживлённому рынку на Улице Жестянщиков, вы можете разыграть сцену преследования, согласно Правилам Погони и таблицы Сложностей Городской Погони в главе 8-ой Руководства Мастера Подземелья.

В дополнении к своему оружию, Эрко носит бутылку Алхимического Огня, которую он бросает в угрожающее ему первое существо. Смотрите главу 5-ую Настольной Книги Игрока для правил по использованию Алхимического Огня.

Если персонаж допросит Эрко и пройдёт проверку Харизмы (Запугивания), гоблин раскроет, что он работает на Братьев Вдребезги, и они хотят знать, что происходит на их территории. Он не раскроет их убежище в любых обстоятельствах.

Если Эрко будет преследовать персонажей достаточно долго для того, чтобы разузнать местонахождение Кренко, Братья Вдребезги со своей бандой придут к убежищу Кренко спустя два часа.

Поиски Фалиша

Изетовский перебежчик и контрабандист Фалиш живёт и работает на Улице Жестянщиков. Персонажи могут спросить соседей о местоположении её тайного магазина, но информацию так просто не получить.

Тavernы. Фалиш регулярно появляется в заведении под названием “Мельничный Жернов”, заухалой таверне, обслуживающей грубиянов и дебоширов. Хозяин таверны и, по совместительству, обслуживающий персонал, Вайрун, мужчина - минотавр с обломанным рогом и неприветливым нравом. Он был с позором изгнан из Легиона Бороса за нарушение субординации несколько лет назад. Его отношение вначале будет безразличным, но если персонаж пройдёт проверку Обаяния (Убеждения) на DC 10, он расскажет игрокам, что Фалиш иногда приходит по ночам, чтобы выпить одну или две кружки. Она появится ранним вечером в День 2, без своего огнемёта.

Торговцы. Очень мало торговцев на Улице Жестянщиков знают Фалиш, за исключением занимающейся алхимией женщины - гоблина по имени Ногтра, которая заведует аптекой “Лекарства Ногтры”. Ногтра часто латает раненных членов банд после их драк и порой прячет их от руки закона. Она иногда продаёт Фалиш алхимические вещества, чтобы усилить её оружие. Вначале она относится к отряду с безразличием. Если персонаж спросит её о Фалиш и пройдёт проверку Обаяния (Запугивания или Убеждения) на DC 20, она сдаст местоположение Фалиш. Персонаж, который предложит Ногтре 10 золотых монет или больше пройдёт эту проверку успешно.

Уличные Разговоры. Персонажи могут просто попытаться спросить у соседей о местонахождении Фалиш. Тогда используйте правила сбора слухов из “Выйдя на Улицы”.

Мастерская Фалиш

Когда персонажи определяют местоположение Фалиш и отправятся туда, прочитайте:

Следуя по пути к магазину Фалиш, вы оказываетесь в переулке за рестораном. Рядом с запасным выходом этого заведения вы замечаете закрытую на железный замок дверь поменьше, которая похоже ведёт в подвал.

На двери есть замок, который потребует успешной проверки Ловкости на DC 15, чтобы воспользоваться воровскими инструментами, или успешной проверки Силы на DC 20, чтобы открыть силой. Когда она откроется, прочитайте:

За дверью вы увидите узкий лестничный проход, который через двадцать шагов заканчивается зеленоватой медной дверью с коротким скользящим смотровым отверстием в её центре.

Эта медная дверь закрыта, и необходимо успешно пройти проверку Ловкости на DC 15, чтобы открыть её воровскими инструментами. Она также может быть взломана силой после успешной проверки Силы на DC 20. Дверь зачарована охранным знаком, заклинанием, которое сработает, когда персонаж попытается вскрыть замок или силой взломать дверь. Сработавший знак вызывает сонные чары 3-го уровня, отнимая 9d8 очков жизни у всех существ. Персонаж, который обыщет дверь на наличие охранных чар, сможет их обнаружить, успешно пройдя проверку Интеллекта (Исследования) на DC 15.

Когда персонажи входят в комнату, прочитайте:

Мерцающий свет от ламп открывает вид на хаотично обставленную комнату, тридцать футов длиной и двадцать футов шириной, заполненную снаряжением, инструментами и материалами. На стенах висят все виды оружия. Коробки и маленькие ящики вплотную стоят под столами, которые, в свою очередь, заставлены колбами. Верстак завален инструментами. Отсюда видны небольшое жилое место с кроватью и огромная железная печь на дальней стороне комнаты.

Эта комната служит лабораторией, выставочным залом и жилым помещением для Фалиш, **стража, оставляющего ожоги** (смотрите приложение с таблицей характеристик). Она торгует алхимически модифицированным оружием и взрывчаткой. Хотя она и перебежчик, исключённая из Лиги Иззет, но Фалиш поддерживает контакты с гильдией, снабжающие её материалами, которые она использует для усовершенствования оружия. Она продаёт свои товары многим бандам в Десятом Районе.



Если персонаж активирует охранный знак на двери, Фапиш хватается своё устройство и направляется через потайную дверь в дальнем конце её жилища так быстро, как это возможно, заперев за собой дверь. Потайная дверь открывает проход в туннель, который ведёт в канализацию. Потайная дверь может быть найдена после успешной проверки Мудрости (Восприятия) на DC 15.

Если персонаж застал Фапиш врасплох или смог незаметно подкрасться, она поймёт, что быстро сбежать уже не выйдет, и в определённой степени пожелает сотрудничать, только чтобы вы убрались из её дома. В обмен на свободу, она раскроет следующую информацию:

- Кренко связался с ней, чтобы достать некоторое оружие, взрывчатку, и разные магические предметы, которые она скинула в тайник на Литейной Улице, снаружи трактира “Коптильня”. Она должна была оставить товар на закате дня, следующего за побегом Кренко.
- Кренко планирует использовать оружие для упреждающей атаки на Братьев Вдребезги, чтобы вернуть обратно свою авторитетную власть.
- Кренко, вероятно, скрывается где-то поблизости с тайником. Фапиш знает, что Кренко и его спасителей видели рядом со входом в канализацию на западе площади.

Добыча. У Фапиш есть одно из каждого вида оружия, указанного в Справочнике Игрока, ценою не более чем 25 золотых, висящие на стене в её комнате. На её рабочих столах стоят три бутылки алхимического огня, одна склянка кислоты, алхимические предметы, паяльные инструменты и набор воровских инструментов, и множество компонентов для создания двух бомб. Под одним из столов есть маленький, запёртый сейф, открытие которого требует воровских инструментов и успешной проверки Ловкости на DC 15. Внутри сейфа лежат 200 зино (золотых монет), 3 слитка миззума (прочного магического металла), и вечнодымящаяся бутылка.

ЛИТЕЙНАЯ УЛИЦА

Литейная улица - это промышленная зона Десятого Района. Работяги вкалывают днём и ночью, чтобы произвести хороший товар, который жители Равники купят в лавке, и чтобы снабжать Легион Боросов доспехами и оружием.

В этой части города много гоблинов, и она же является территорией банды Кренко. Большинство членов банды уже знают, что Кренко на свободе, и споры между его правопримениками утихли с возвращением Кренко обратно на улицы.

Большинство из жителей Литейной улицы знают, что необходимо сообщать о присутствии любого Азориуса или любопытных чужаках члену гоблинской банды на должности старшего района. Если персонаж направится сюда с расследованием, то члены банды Кренко узнают об этом через пол часа и отправят туда отряд, чтобы разобраться в ситуации.

ВСТРЕЧА ОТРЯДА

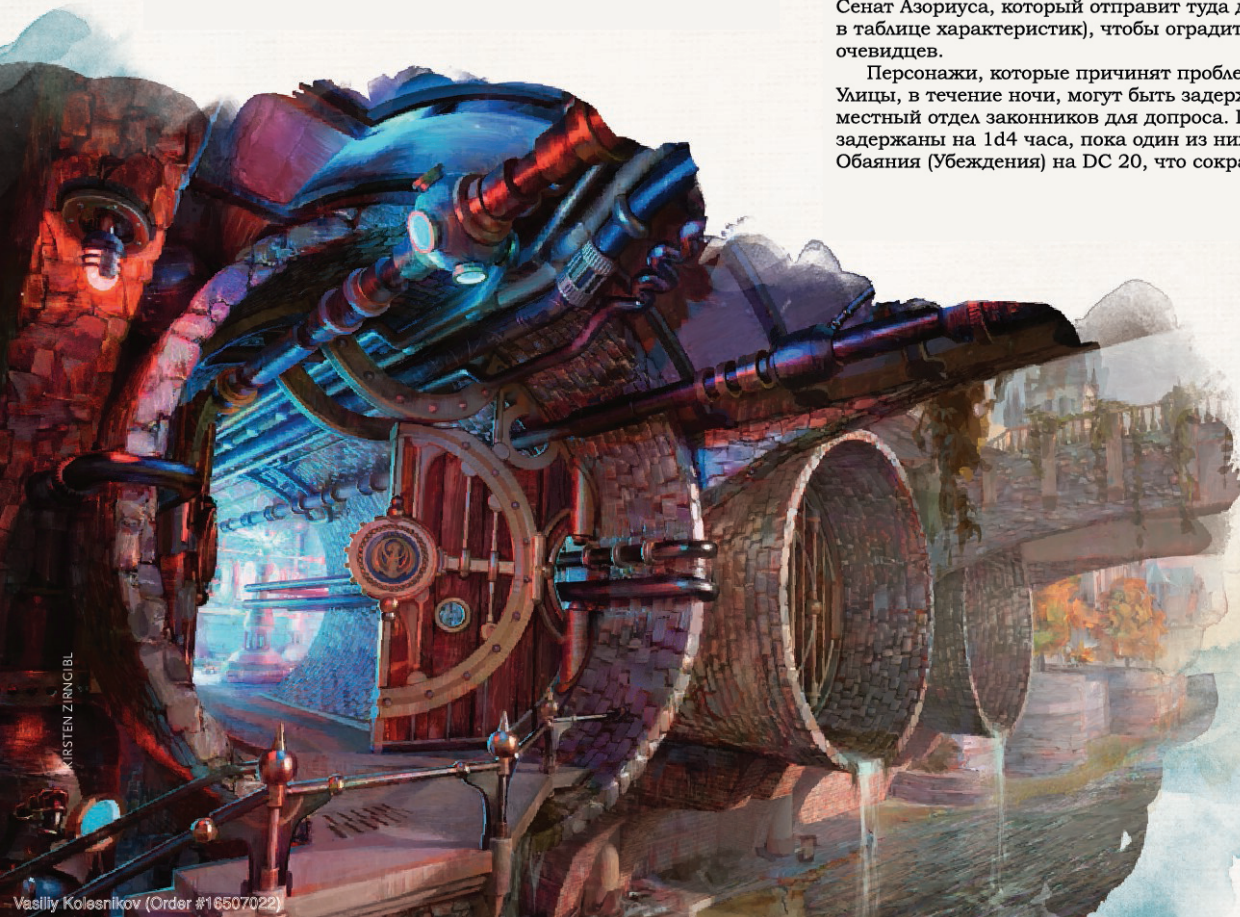
Банда Кренко настигает персонажей. Их отношение изначально враждебно, и они бросаются оскорблениями, пытаясь прогнать персонажей со своей территории. Если персонажи не подчинятся, то гоблины кинутся в драку. Если больше чем половина гоблинов будет побеждена, то оставшаяся банда попытается сбежать.

Банда, которая настигает отряд, состоит из шести **гоблинов из банды** (смотрите в таблице характеристик). Персонаж, который допрашивает захваченного в плен гоблина и успешно проходит проверку Обаяния (Запугивания) на DC 20, сможет узнать местоположение Кренко. В противном случае, персонаж, который предложит гоблинам взятку в 10 золотых монет или больше и пройдёт проверку Обаяния (Убеждения) на DC 20, сможет получить немного информации.

ОТВЕТ БРАТЬЕВ ВДРЕБЕЗГИ

Поздним вечером в День 2, Братья Вдребезги подорвут три конспиративных дома на Литейной Улице. Взрывы привлекут Сенат Азориуса, который отправит туда двадцать **солдат** (смотрите в таблице характеристик), чтобы оградить область и вопрошающих очевидцев.

Персонажи, которые причинят проблемы жителям Литейной Улицы, в течение ночи, могут быть задержаны и доставлены в местный отдел законников для допроса. Персонажи будут задержаны на 1d4 часа, пока один из них не пройдёт проверку Обаяния (Убеждения) на DC 20, что сократит время на 10 минут.



Убежище Кренко

Персонажи могут обнаружить убежище Кренко, либо допрашивая членов банды, либо следуя по следам, ведущим из канализации, либо преследуя гоблина, возвращающегося от тайника, где Фалиш оставила оружие Кренко. Когда они обнаружат склад-убежище, прочитайте:

Огромное, покрытое копытью, деревянное строение с выпуклым символом Легиона Боросов стоит на краю канала, его доски покрыты трещинами и опалинами. Его закрытые ворота смотрят на север, к воде, а деревянный помост ведёт из строения к краю пирса. Такие же ворота выходят на юг, к главной улице. Со стороны переулков есть две двери - двойная дверь на западной стороне, и одиночная дверь на восточной.

Этот старый склад использовался, как хранилище снаряжения, которое изготавливалось в соседнем литейном цеху для Легиона Боросов. Он сильно погорел в войне банд несколько лет назад и с тех пор остался брошенным Боросами. Банда Кренко изредка использовала его, как место для тайных встреч, а ныне Кренко использует его, как убежище.

Склад 40 футов в высоту, 60 футов в ширину и 120 футов в длину. У него нет окон, но внешние стены довольно хрупкие и повреждены пожаром; несколько небольших дыр в 1 или 2 фута в диаметре видны в разных местах. Нанесение 5 урона секции стены создаст проход, через который сможет пройти существо Среднего размера и поменьше.

Банда Кренко

Все члены банды Кренко - это **гоблины из банды** (смотрите в таблице характеристик). Каждый гоблин носит свисток (висящий на верёвочке, надетой на его шею), в который он сможет подуть для подачи сигнала тревоги. Гоблин может носить иной предмет, который он применял где-либо ещё

ГОБЛИН ИЗ БАНДЫ

Маленький гуманоид (гоблин), нейтрально злой

Класс Защиты: 14 (кожаный доспех)

Очки Здоровья: 10 (3d6)

Скорость: 30 футов

СИЛА	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ОБА
8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Навыки: Скрытность +5

Чувства: ночное зрение 60 футов; пассивное восприятие 10

Языки: Общий, Гоблинский

Сложность: 1/4 (50 ОЗ)

Шустрое Бегство. Гоблин может использовать действия "Увернуться" или "Спрятаться", как бонусное действие в каждом его ходу.

УМЕНИЯ

Клинок. Оружие Нападения Ближнего и Дальнего Боя: +5 к урону, радиус действия 5 футов или дальность 20/60 футов; одна цель. Урон: 5 (1d4+3) колющий урон.

Лёгкий Арбалет. Оружие Нападения Дальнего Боя: +5 к урону, дальность 80/320 футов; одна цель. Удар: 7 (1d8+3) колющий урон.

используя его в бою, если представится возможность. Вы можете бросить кубик или выбрать из предметов в таблице Имуущества Банды Гоблинов. Больше информации об этих предметах можно найти в главе 5 (пятой) Справочника Игрока.

ИМУЩЕСТВО БАНДЫ ГОБЛИНОВ

d20	Предмет
1-10	Без дополнительных предметов
11-12	Склянка с кислотой
13-14	Бутылъ алхимического огня
15-16	Стальные шарики
17-18	Колючки
19-20	Склянка с базовым ядом

НАБЛЮДАТЕЛИ

Гоблин (смотрите "Банда Кренко" для изменённых характеристик) стоит снаружи каждой двери. Если стражник заметит одного или более персонажей, приближающихся к товарному складу, он даст сигнал другим стражникам, свистнув в свисток на его шее. Он останется бдителен, но не даст сигнал остальным, если увидит персонажей, проходящих по улице, но не идущих к складу. Гоблины не используют источники света ночью, полагаясь на ночное зрение.

Персонажи могут потратить время на наблюдение издали за охранниками. Крыши соседних зданий будут превосходными позициями для наблюдения. Здания, расположенные на главной улице, стоят в 50 футах от склада; те, что со стороны переулков, расположены в 20 футах.

СМЕНА СТРАЖИ

Каждые 4 часа, новые гоблины из банды Кренко приходят на смену отстоявшим наблюдателям. В течение 1d10 минут, их внимание обычно рассеяно из-за дружеской болтовни. Пока они отвечены, у персонажей есть преимущество на любую проверку Ловкости (Скрытности), чтобы спрятаться или тихо пройти на территорию склада.

День 2 Прибытие

В полдень второго дня, прибывают ещё четыре гоблина. Двое занимают позицию внутри склада на помосте, и двое, прогуливаясь, караулят периметр склада.

День 3 Неразбериха

В ранние часы третьего дня, Братья Вдребезги, наконец, узнают местоположение Кренко и отправляют туда команду из десяти **гоблиннов**, чтобы забросать бомбами товарный склад и его обитателей.

В дополнении к их обычным устройствам, каждый из тех гоблинов несёт одну бомбу. Как действие, гоблин может поджечь бомбу и бросить её на расстояние 60 футов. Каждое существо в пяти футах от места падения бомбы должно удачно пройти проверку Ловкости на DC 12, чтобы укрыться от взрыва, в противном случае, оно получит 10 (3d6) урона от огня.

Все выжившие из банды Кренко сбегут из товарного склада и рассеются по городу после этого нападения.

Локация Товарного Склада

Следующие локации обозначены на карте 4.11, которая показывает интерьер склада.

Офис

В этой комнате темно. Если у персонажа есть ночное зрение или источник света, прочтите следующее описание:

Эта комната имеет двадцать футов площади и десять футов высоты до потолка. Это офис, но он явно временно переделан под жилое помещение. Тяжёлый деревянный стол стоит в центре комнаты, окружённый шестью стульями. Под ним лежит железный ящик. На южной стороне комнаты стоит кровать, покрытая одеялами. За ней мешок, полный одежды и остатки нескольких приёмов пищи на изящно сделанной столовой посуде. Дверь расположена в центре восточной стены, с огромным окном рядом с ней, служащего для обзора склада.

Кренко (смотрите ниже) загнан здесь в ловушку— с двумя главарями гоблинов, которые служат его выбивалами— готовят упреждающую атаку на Братьев Вдребезги. Дополнительно к своему оружию, Кренко носит склянку с кислотой, бутыл алхимического огня, мешочек с колючками, склянку с базовым ядом, и ключ от железного сейфа (смотрите ниже во вкладке “Сокровище”).

Кренко

Маленький гуманоид (гоблин), нейтрально злой

Класс Защиты: 17 (кольчуга, щит)

Очки Здоровья: 21 (6d6)

Скорость: 30 футов

СИЛА	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ОБА
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	14 (+2)

Навыки: Хитрость +4, Убеждение +4, Скрытность +6

Чувства: ночное зрение 60 футов; пассивное Восприятие 9

Языки: Общий, Гоблинский

Сложность: 1 (200 ОЗ)

Шустрое Бегство. Кренко может использовать действия “Увернуться” или “Спрятаться”, как бонусное действие в каждом его ходу.

Умения

Двойная Атака. Кренко может атаковать его ятаганом два раза подряд.

Ятаган. Оружие Нападения Ближнего Боя: +4 к урону, радиус действия 5 футов; одна цель. Удар: 5 (1d6+2) рубящий урон плюс 2 (1d4) урона от яда.

Лёгкий Арбалет. Оружие Нападения Дальнего Боя: +4 к урону, дальность 80/320 футов; одна цель. Удар: 6 (1d8+2) колющий урон.

Действия

Перенаправление Атаки. Когда существо, которое Кренко видит, хочет атаковать его, Кренко выбирает другого гоблина на расстоянии 5 футов от него. Оба гоблина меняются местами, и выбранный гоблин становится целью атаки вместо Кренко.

Сокровище

Железный сейф под столом содержит ценности, которыми Кренко собирался оплатить услуги Фалиш. Он заперт и может быть открыт ключом из личных вещей Кренко или воровскими инструментами, после успешной проверки Ловкости на DC 15. Внутри ящика лежат 350 зино (золотых монет), два золотых кольца, инкрустированных маленькими рубинами (ценою в 50 золотых монет за каждый), и зелье гигантской силы (зелье исцеления).

Помост

Деревянный помост в 3 фута шириной прикреплен к внутренним стенам склада и имеет 20 футов в высоту. Скрипучая, обгорелая, узкая, деревянная винтовая лестница рядом с центром восточной стены ведёт вверх на помост.

Двое **гоблинов из банды** (смотрите в таблицу характеристик) всё время патрулируют помост, меняясь аналогичным площадкам снаружи.

Хрупкая Лестница

Один неверный шаг по лестнице может обрушить её часть. Эта хрупкая доска расположена в 10 футах от земли и может быть замечена кем-то на лестнице, имеющим Мудрость (Восприятие) в размере 13 или выше. Существо, которое весит более чем 100 фунтов, которое наступит на доску, должно пройти проверку Ловкости на DC 10, чтобы спастись от падения с высоты 10 футов. Пролом, который останется на месте разрушенной доски, можно будет легко обойти остальными существами, идущими по лестнице.

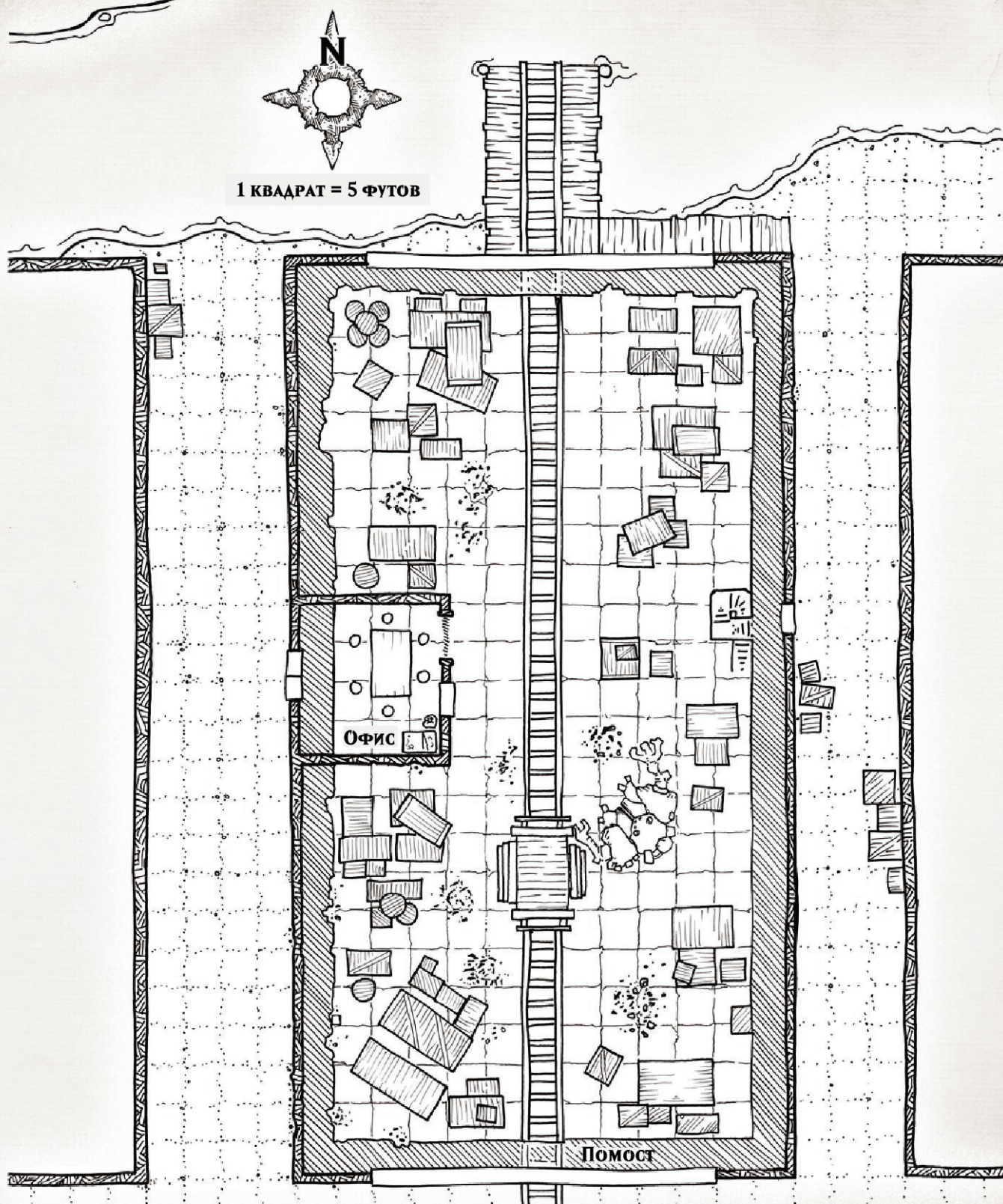
Если одна из сторон помост получит 10 или более урона, она обрушится. Существа, находящиеся в момент обрушения на этой стороне, упадут с высоты 20 футов вниз, на пол склада.

Основной Этаж

Склад освещён внутри лампами, висящими на крюках, расположенными в 5 футах от пола на стене, под помостом, на расстоянии друг от друга, примерно, 30 футов. Гоблины держат эту область ярко освещённой, поскольку их ночное зрение позволяет видеть на 60 футов. Когда персонажи войдут, прочтите:

Яркие лампы освещают обугленный от пожара товарный склад. На севере и юге расположены огромные, усиленные железом ворота, приводимые в движение с земли цепями и шкивами. У центра восточной стены есть квадратная комната площадью 20 на 20 футов. В комнате есть дверь и окно, выходящие к центру склада.

Над головой, в 20 футах от пола, расположен помост. Лестница у середины восточной стены явно ведёт наверх к нему. Дюжины огромных ящиков и деревянных клеток разбросаны по складу, их надёжность под вопросом после прошедшего здесь пожара. Пара деревянных рельсов, проходящих через центр помещения. На рельсах установлена гигантская деревянная тележка с колёсами. Возвышаясь на 10 футов над тележкой, стоит покрытая копотью железная статуя. Её черты смутно напоминают гуманоида с когтеподобными придатками на конце его рук. На месте его головы расположена впадина, в которой установлено сиденье с рычагами вокруг него.



Карта 4.11: Убежище Кренко



Грузовая Машина

Огромная конструкция, без мировоззрения

КЛАСС ЗАЩИТЫ: 18 (ЕСТЕСТВЕННАЯ БРОНЯ)

Очки Здоровья: 39 (6d10+6)

СКОРОСТЬ: 25 футов

СИЛА	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ОБА
18 (+4)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

ИММУНИТЕТ К УРОНУ: от яда, ФИЗИЧЕСКИЙ

ИММУНИТЕТ К СОСТОЯНИЯМ: ослепший, зачарованный, оглушённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства: зона видимости 60 футов (слепой за этой зоной)

Языки: —

Сложность: 1 (200 03)

Невосприимчивость к Магии. Машина выведена из строя, пока находится в зоне антиматического поля. Если его выбрали целью магии рассеивания, машина должна пройти проверку Телосложения на значение DC, указанное в заклинании, или, в ином случае, она будет выведен из строя на 1 минуту.

Нестабильность. Если машина наносит урон, она должна пройти проверку Конституции на DC 10, или, в ином случае, её скорость станет равна 0 (нулю), до тех пор пока её не активирует существо, пройдя проверку Интеллекта (Волшебства) на DC 10, как действие.

Действия

Двойная Атака. Вооружение делает две ближние атаки.

Хлопок. Оружие Нападения Ближнего Боя: +6 к урону, радиус действия 5 футов; одна цель. Удар: 7 (1d6+4) дробящий урон.

Нанесённый урон значением 20 или более создаст дыру, в которую сможет пролезть Среднее или меньше существо. Персонаж может совершить действие, чтобы открыть ворота, используя систему управления ими.

Обгорелые и скрипучие деревянные контейнеры разбросаны по складу. В них нет ничего ценного.

На рельсах, проходящих через центр склада, стоит Огромная тележка. Северную и южную стенки тележки можно опустить, создать трап, ведущий внутрь, на платформу.

Рядом с тележкой стоит **грузовая машина** (смотрите в таблицу характеристик), покрытая копотью и неактивна. Кабина, смонтированная на вершине машины, содержит ряды небольших панелей и рычагов. Существо севшее в кабину может попытаться пройти проверку Интеллекта (Волшебства) на DC 10, чтобы понять, как запускать панели в правильной последовательности для активации или деактивации машины. Нажатие на панели требует потратить действие. Когда машина активирована, существо в кабине может управлять ею, используя рычаги. Машина движется, когда пилот направляет её, и он может потратить действие, чтобы побудить машину сделать Рывок, Отступить или Увернуться, или совершить Двойную Атаку или Хлопок, как указано в его таблице характеристик.

Существо с ремонтными инструментами может попытаться починить машину. Затратив 1 час на ремонт, существо проходит проверку на Интеллект (Волшебства) на DC 15. Если проверка удалась, машина восстанавливает 1d6 очков здоровья.

ВСТРЕЧА С КРЕНКО

Кренко попытается сбежать, если очки его здоровья снизятся до половины или меньше, приказав своим гоблинам-выбивалам прикрыть его, пока он попытается сбежать. Он побежит к погрузочной машине, стоящей на складе, и активирует её, в попытке пробить себе путь на свободу. Если он сможет покинуть склад, он прочистит себе путь к гавани и прыгнет в канал, чтобы переплыть его.

Если Кренко окажется захвачен, он попытается убедить персонажей, что приведение его к правосудию не в интересах города. Он может привести любой или все аргументы в свою защиту:

- Без своего лидера, банды гоблины погрязнут в хаосе, и есть только одна вещь, удерживающая Братьев Вдребезги в границах дозволенного, это его банда - с ним во главе.
- Он подчёркивает, что убийство Даргига было самозащитой, и что он был ложно обвинён Легионом Боросов, которые могут состоять в сговоре с Братьями Вдребезги. Персонажи, которые пройдут проверку Мудрости (Проницательности) на DC 16, поймут, что он лжёт по хитрому взгляду, пока он делал своё заявление.
- Кренко пожелает предложить отряду сделку. Он отдаст им всё содержимое его сейфа из офиса, если они расскажут Нассиусу, что они не нашли его.
- Кренко предостерегает отряд, что Нассиус не тот, кем кажется. Кренко предполагает, что Нассиус на кого-то работает, но не знает на кого именно.

Кренко не предлагает какую-либо информацию о своих союзниках, которые помогли ему в побеге, но он сдаст их, если его прижать. Он также молчит о М-ре. Таце, предлагая только следующее, в случае если персонаж успешно пройдёт проверку Обаяния (Убеждения) на DC 20: "М-р. Тац подарил мне однажды хороший нож за проделанную работу, и я хотел бы пожать ему руку ещё раз когда-нибудь."

ПЕРЕДАЧА

Когда персонажи доходят до места встречи, которое указал Нассиус, прочитайте следующее:

Когда дождь усилился до ливня, вы почти дошли до границы Десятого Района. Вы направились в старый амбар, который Нассиус указал как место встречи. Сырая, потрескавшаяся, глиняная постройка возвышалась над заброшенным полем и поросла всеми видами растительности, почти отвоёванная дикой природой. Нассиус вышел из амбара в поле, держа маленький кошелёк и в сопровождении двух тяжеловооружённых стражников.

Нассиус просил помощи у Азориусов, но также привёл двух людей **ветеранов** без опознавательных знаков гильдии, чтобы взять Кренко под стражу. Шесть **солдат** Азориусов (смотрите в таблицу характеристик) скрываются в различных местах между 50 и 100 футами перед ангаром, готовые усмирить персонажей, сделавших неверное движение, или схватить Кренко, если тот попытается сбежать.

Нассиус хочет, чтобы персонажи завершили обмен без лишней суматохи и разошлись. Он спрашивает их, задавали ли они вопросы Кренко, и что рассказал им гоблин. Кренко пытается обозвать Нассиуса лжецом и взяточником, но солдаты Нассиуса идут, чтобы заткнуть Кренко и остановить поток его обвинений.

Нассиус не отвечает ни на какие вопросы о том, куда он ведёт Кренко, ни о правдивости обвинений в коррупции. Он заявляет, что он служит Палате Договора Гильдий и забирает Кренко во благо города. Братья Вдребезги могут опять начать вести войну за территорию, но, вероятно, без разрушительных последствий войны между бандами.

ПОКРОВИТЕЛЬ НАССИУСА

Кренко был прав только в одном: Нассиус Вен использовал своё положение, чтобы удержать при себе богатство и быть защищённым. Покровитель подходит к Нассиусу и договаривается, чтобы Кренко доставили к ним, вместо положенного ему места в новой камере Удзца. Нассиус уверяет, что Кренко, в конце концов, вернётся назад в тюрьму живым, но покровитель хочет вначале сказать ему несколько слов.

Чтобы установить с кем Нассиус Вен заключит сделку, вы можете бросить кубик для определения покровителя из таблицы ниже, или можете выбрать сами. Если покровитель - это гильдия, то вы должны выбрать гильдию, у которой нет представителя в отряде. Покровитель может повлиять на будущие сделки с Нассиусом Вен и Кренко.

Покровитель Нассиуса

d6 Покровитель

1	Сенат Азориусов
2	Легион Боросов
3	М-р. Тац
4	Синдикат Оржов
5	Братья Вдребезги
6	Конклав Селезнии

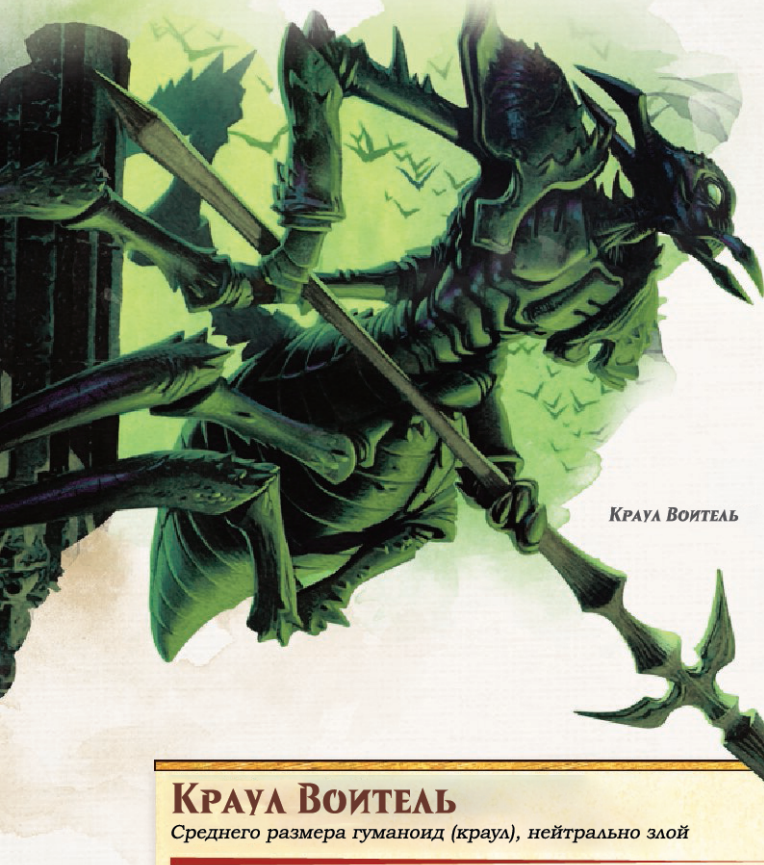
КОНЕЦ?

Персонажи заработают 1 славу в их гильдии, если они доставят Кренко Нассиусу.

Вы можете построить из событий этого приключения сюжетную линию для следующего отряда авантюристов. Обдумайте следующие вопросы:

- Кем были союзники Кренко и Нассиуса? Как они могут отреагировать на действия персонажей?
- Какой же баланс сил между бандами Кренко и Братьев Вдребезги? Будут ли банды мстить персонажам за то, что они сделали? Или они получат признательной от одной из банд?
- Как могут Нассиус, Кренко, Фалиш и другие участники события взаимодействовать друг с другом в будущем? Может ли один из них попросить персонажей о помощи перед новым кризисным событием или превратиться в опасного противника?
- Персонажи использовали все их контакты для сбора информации? Может ли участие этих лиц принести им проблемы, в которые могут быть вовлечены персонажи?

ПРИЛОЖЕНИЕ. ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК



КРАУЛ ВОИТЕЛЬ

КРАУЛ ВОИТЕЛЬ

Среднего размера гуманоид (краул), нейтрально злой

КЛАСС ЗАЩИТЫ: 18 (ЕСТЕСТВЕННАЯ БРОНЯ)
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ: 27 (5d8+5)
СКОРОСТЬ: 30 ФУТОВ; ЛАЗАНИЕ 30 ФУТОВ

СИЛА	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ОБА
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+1)	8 (-1)

Чувства: НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ 60 ФУТОВ; ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ 11
Языки: Краульский, понимает Общий, но не может говорить на нём
Сложность: 1/2 (100 ОЗ)

Коллективный Разум. Краул имеет иммунитет к состояниям зачарования и испуга, пока на расстоянии 30 футов есть хотя бы ещё один краул.

Тактика Роя. Краул имеет преимущество в бою при очередности спасброска против существа, если по крайней мере ещё один союзный краул находится на расстоянии 5 футов от существа, и союзник не выведен из боя.

Паучья Цепкость. Краул может карабкаться по различным поверхностям, даже вверх ногами по потолку; способность не нуждается в проверке.

ДЕЙСТВИЯ

Копьё. Оружие Нападения Ближнего и Дальнего Боя: +4 к удару, радиус действия 5 футов или дальность 20/60 футов, одна цель. Удар: 5 (1d6+2) колющий урон или 6 (1d8+2) колющий урон, если используется двумя руками для ближней атаки.

СТРАЖ, ОСТАВЛЯЮЩИЙ ОЖОГИ

Среднего размера гуманоид (любой расы), хаотично нейтральный

КЛАСС ЗАЩИТЫ: 16 (КИРАСА)
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ: 11 (2d8+2)
СКОРОСТЬ: 30 ФУТОВ

СИЛА	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ОБА
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	10 (+0)

Чувства: ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ 9
Языки: Любой один язык (обычно Общий)
Сложность: 1/2 (100 ОЗ)

Взрывоопасный резервуар. Когда страж умирает или при проверке перезарядки действия Оставляющего Шрамы выпадает значение 1, то резервуар на его спине взрывается, охватывая всё вокруг в радиусе 10 футов. Каждое существо в этой области должно пройти проверку Ловкости на DC 12, при неудачной проверке оно получит 7 (2d6) урона от огня, при удачной проверке оно получит половину от этого урона. Взрыв воспламенит горючие объекты, не являющиеся предметом экипировки или переносимым предметом, и он убивает стража.

ДЕЙСТВИЯ

Маленькая Кувалда. Оружие Нападения Ближнего и Дальнего Боя: +4 к удару, радиус действия 5 футов или дальность 20/60 футов, одна цель. Удар: 4 (1d4+2) дробящий урон.

Оставляющий Ожоги (перезарядка 4-6). Страж извергает поток пламени на расстояние 30 футов в длину и 5 футов в ширину. Каждое существо на линии огня должно пройти проверку Ловкости на DC 12, при неудачной проверке оно получит 7 (2d6) урона от огня, при удачной проверке оно получит половину от этого урона.

СОЛДАТ

Среднего размера гуманоид (любой расы), любое мировоззрение

КЛАСС ЗАЩИТЫ: 18 (КОЛЬЧУГА, ЩИТ)
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ: 16 (3d8+3)
СКОРОСТЬ: 30 ФУТОВ

СИЛА	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ОБА
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Навыки: Восприятие +2, Атаетика +3

Чувства: ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ 12
Языки: Любой один язык (обычно Общий)
Сложность: 1/2 (100 ОЗ)

Стреловая Тактика. У солдата есть преимущество на спасброски перед опасностью быть очарованным, испуганным, схваченным или опутанным, пока на расстоянии 5 футов от него есть, по крайней мере, ещё один союзник.

ДЕЙСТВИЯ

Двойная Атака. Солдат совершает две ближние атаки.

Длинный Меч. Оружие Нападения Ближнего Боя: +3 к удару, радиус действия 5 футов, одна цель. Удар: 6 (1d8+2) рубящий урон или 7 (1d10+2) рубящий урон, если используется, как двуручное оружие.



CONTINUE YOUR ADVENTURE!

The Guildmasters' Guide to Ravnica: Maps & Miscellany is available to expand your experience today.



CREDITS

Lead Designers: James Wyatt, Jeremy Crawford
Adventure Writer: Chris Tulach
Designers: Ari Levitch, Ben Petrisor, Mike Mearls, Robert J. Schwalb

Managing Editor: Jeremy Crawford
Editors: Christopher Perkins, Kim Mohan, Michele Carter, Phil Athans, Kate Welch

Art Direction: Shauna Narciso, Ari Levitch
Graphic Designer: Trish Yochum, Emi Tanji
Additional Art Direction: Jeremy Jarvis, Jeremy Cranford, Pamela Ansman-Wolfe, Taylor Ingvarsson, Dawn Murin, Cynthia Sheppard, Andrew Vallas, Mark Winters

Cartography: Dyson Logos
Interior Illustrators: Noah Bradley, Mathias Kollros, Karl Kopinski, Svetlin Velinov, Kev Walker, Richard Wright, Kristen Zirngibl

Ravnica World Design: Doug Beyer, Sam Burley, Jeremy Cranford, Kelly Digges, Brady Dommermuth, Jenna Helland, Cory H. Herndon, Jeremy Jarvis, Kimberly Kreines, Chris L'etoile, Adam Lee, Ari Levitch, Alison Lührs, Shawn Main, Dawn Murin, Richard Whitters, Mark Winters, James Wyatt

Producer: Matt Warren, Dan Tovar
Imaging Technicians: Kevin Yee
Art Administration: David Gershman

Other D&D Team Members: Bart Carroll, Kate Irwin, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Magic: The Gathering, Magic, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, *Guildmasters' Guide to Ravnica*, guild names and symbols, the planeswalker symbol, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЛШЕБНИК 1

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ВЕДААКЕН

РАСА

СЕНАТ АЗОРИУСОВ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

8

-1

ЛОВКОСТЬ

10

+0

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

12

+1

ИНТЕЛЛЕКТ

17

+3

МУДРОСТЬ

14

+2

ХАРИЗМА

14

+2

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

- ☐ -1 СИЛА
- ☐ +0 ЛОВКОСТЬ
- ☐ +1 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ☒ +5 ИНТЕЛЛЕКТ
- ☒ +4 МУДРОСТЬ
- ☐ +2 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- ☐ +0 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- ☐ +2 ДРЕССИРОВКА (МУД)
- ☒ +5 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)
- ☐ -1 АТАТИКА (СИЛА)
- ☐ +2 ХИТРОСТЬ (ОБА)
- ☒ +5 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ☒ +4 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)
- ☒ +4 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)
- ☒ +5 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- ☐ +2 МЕДИЦИНА (МУД)
- ☐ +3 ПРИРОДА (ИНТ)
- ☐ +2 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)
- ☐ +2 АРТИСТИЗМ (ОБА)
- ☐ +2 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)
- ☐ +3 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- ☐ +0 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- ☐ +0 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- ☐ +2 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

10*

КЛАСС
БРОНИ

+0

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ 7

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d6

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

НАЗВАНИЕ БОНУС К АТАКЕ УРОН/ТИП

Клинок +0 1d4 колющий

Луч Холода +5 1d8 холода**

* КЗ 13 с магической защитой
** Уменьшает скорость на 10 после попадания

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Хладнокровие Ведалкена
(преимущество на все спас-
броски Интеллекта, Мудрости
и Обаяния)

Неустанная Точность
(добавьте d4 к проверке
Истории и к проверкам для
Драконьих шахмат)

Полуамфибия (подводное
дыхание в течение часа,
обновляется после долгого
отдыха)

Чтение заклинаний
(СИ стр. 114)

Восстановление Волшебства
(СИ стр. 115)

Законная Власть (у вас есть
все навыки, что применить
законы Равники, и показать
вашу эмблему Азориусов для
получения аудиенции)

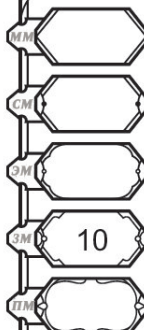
14

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык Ведалкенов

Набор для азартных игр:
Драконьи шахматы

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ



Клинок, загадочное
средоточие, сумка
ученика, книга заклинаний,
эмблема Азориусов, свиток,
содержащий текст закона,
важного для вас, бутылка с синими
чернилами, перо, набор одежды
высокого качества, и мешочек на пояс

ЭКИПИРОВКА

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР

ВОЛШЕБНИК

КЛАСС ЧТЕНИЯ
ЗАКАИНАНИЙ

ИНТЕЛЛЕКТ

ХАРАКТЕРИСТИКА ДЛЯ
ЧТЕНИЯ ЗАКАИНАНИЙ

13

УСПЕХ ЗАКАИНАНИЯ

+5

БОНУС К УРОНУ ОТ
ЗАКАИНАНИЙ

0

КОЛДОВСТВО

ВОЛШЕБНАЯ РУКА

СООБЩЕНИЕ

ЛУЧ ХОЛОДА

УРОВЕНЬ
ЗАКАИНАНИЯ

ВСЕГО СЛОТОВ

ПОТРАЧЕННЫЕ СЛОТЫ

1

2

ГОТОВЫЕ

НАЗВАНИЕ ЗАКАИНАНИЯ

☐ ЗАЧАРОВАННЫЙ СУБЪЕКТ

☐ ПРИКАЗ

☐ ОБНАРУЖЕННАЯ МАГИЯ

☐ МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ

☐ МАГИЧЕСКИЙ СНАРЯД

☐ СОН

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКАИНАНИЯ

2

3

6

7

4

8

5

9

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

БОЕЦ 1

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИНОТАВР

РАСА

ЛЕГИОНЕР БОРОСОВ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

ИМЯ ИГРОКА

СИЛА

17

+3

ЛОВКОСТЬ

14

+2

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

14

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

8

-1

МУДРОСТЬ

12

+1

ХАРИЗМА

10

0

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

+5 СИЛА

+2 ЛОВКОСТЬ

+4 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

-1 ИНТЕЛЛЕКТ

+1 МУДРОСТЬ

+0 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

+2 АКРОБАТИКА (ЛОВ)

+1 ДРЕССИРОВКА (МУД)

-1 ВОЛЕШЕСТВО (ИНТ)

+5 АТАТИКА (СИЛА)

+0 ХИТРОСТЬ (ОБА)

-1 ИСТОРИЯ (ИНТ)

+1 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)

+2 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)

-1 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)

+1 МЕДИЦИНА (МУД)

-1 ПРИРОДА (ИНТ)

+3 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)

+0 АРТИСТИЗМ (ОБА)

+2 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)

-1 РЕЛИГИЯ (ИНТ)

+2 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)

+2 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)

+3 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

16

КЛАСС БРОНИ

+2

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ 12

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВСЕГО 1d10

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

13

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык Минотавров

Набор для азартных игр:

Игральные карты

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ

НАЗВАНИЕ

БОНУС К АТАКЕ

УРОН/ТИП

ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ

+5

2d6+3 РУБАЮЩИЙ

ДЛИННЫЙ ЛУК

+4

1d8+3 КОЛОЮЩИЙ

БОЕВОЙ ТОПОРИК

+5

1d6+3 РУБАЮЩИЙ

Рога (бонус к атаке +5; урон: 1d6+3 колющий)

АТАКИ И ЗАКАЛИВАНИЯ

Двуручный меч, длинный лук, колчан с 20-ю стрелами, два боевых топорика, кольчуга, сумка исследователя, эмблема Боросов, перо из крыла ангела, оторванный лоскут знамени Боросов, сувенир со знаменитой битвы, набор обычной одежды, и мешочек на пояс

ЭКИПИРОВКА

Рога (безоружный удар, урон: 1d6+3 колющий урон)

Поднять на Рога (после использования Рывка и передвинувшись не менее, чем на 20 футов, вы можете произвести атаку рогами, как бонусное действие)

Боднуть (после того, как вы ударили существо в ближнем бое в этом ходу, используйте бонусное действие, чтобы оттолкнуть это существо на 10 футов, в том случае, если оно провалит проверку Силы на DC 13)

Боевой Стиль: Бой Двуручным Оружием (СИ стр. 72)

Второе Дыхание (СИ стр. 72)

База Легиона (вы можете запросить простую экипировку и, получив разрешение у гарнизона Боросов, безопасно отдохнуть и восстановиться)

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ПЛАТ 1

АГЕНТ ДИМИРОВ (ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ОРЖОВОВ)

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

ИМЯ ИГРОКА

ЧЕЛОВЕК

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

11

+0

ЛОВКОСТЬ

16

+3

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

13

+1

ИНТЕЛЛЕКТ

14

+2

МУДРОСТЬ

9

-1

ХАРИЗМА

15

+2

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

- ☐ +0 СИЛА
- ☒ +5 ЛОВКОСТЬ
- ☐ +1 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ☒ +4 ИНТЕЛЛЕКТ
- ☐ -1 МУДРОСТЬ
- ☒ +2 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- ☒ +5 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- ☐ -1 ДРЕССИРОВКА (МУД)
- ☐ +2 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)
- ☒ +3 АТАТИКА (СИЛА)
- ☒ +4 ХИТРОСТЬ (ОБА)
- ☐ +2 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ☐ -1 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)
- ☐ +2 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)
- ☐ +2 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- ☐ -1 МЕДИЦИНА (МУД)
- ☐ +2 ПРИРОДА (ИНТ)
- ☒ +1 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)
- ☐ +2 АРТИСТИЗМ (ОБА)
- ☐ +2 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)
- ☐ +2 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- ☒ +5 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- ☒ +7 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- ☐ -1 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

15

КЛАСС
БРОНИ

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ 9

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d8

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

Название	Бонус к атаке	Урон/тип
Рапира	+5	1d8+3 пронзающий
Короткий лук	+5	1d6+3 пронзающий
Кинжал	+5	1d4+3 пронзающий

АТАКИ И ЗАКАЛИВАНИЯ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

Змеинная Атака (СИ стр. 96)

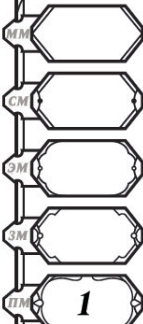
Фальшивая Личина (вы маскировались под члена Синдиката Оржовов очень много раз, обладаете документами, подтверждающими то, что вы их представитель, у вас есть знакомства среди Оржовов и должность в их гильдии; вы можете в любое время сбросить эту личину и притвориться Безвратным)

11

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык Драконов, Эльфов, Воровской жаргон
Набор Маскировщика, Воровские инструменты

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ



Рапира, короткий лук, колчан с 20-ю стрелами, два кинжала, кожаная броня, сумка взломщика, воровские инструменты, эмблема Димиров, три маленьких ножа, набор тёмного наряда с эмблемой Оржовов, цепочка из десяти монет длиной в фут, облачение Оржовов, набор хорошей одежды, и мешочек на пояс

ЭКИПИРОВКА

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ДРУИД 1

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ЭЛЬФ (ДЕВКАРИН/ ТЁМНЫЙ)

РАСА

АГЕНТ ГОЛГАРИ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

10

+0

ЛОВКОСТЬ

14

+2

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

13

+1

ИНТЕЛЛЕКТ

14

+2

МУДРОСТЬ

15

+2

ХАРИЗМА

9

-1

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

- ☐ +0 СИЛА
- ☐ +2 ЛОВКОСТЬ
- ☐ +1 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ☒ +4 ИНТЕЛЛЕКТ
- ☒ +4 МУДРОСТЬ
- ☐ -1 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- ☐ +2 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- ☒ +4 ДРЕССИРОВКА (МУД)
- ☐ +2 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)
- ☐ +0 АТАТИКА (СИЛА)
- ☐ -1 ХИТРОСТЬ (ОБА)
- ☐ +2 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ☐ +2 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)
- ☐ -1 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)
- ☐ +2 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- ☒ +4 МЕДИЦИНА (МУД)
- ☒ +4 ПРИРОДА (ИНТ)
- ☒ +4 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)
- ☐ -1 АРТИСТИЗМ (ОБА)
- ☐ -1 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)
- ☐ +2 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- ☐ +2 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- ☐ +2 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- ☒ +4 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

16

КЛАСС
БРОНИ

+2

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ 9

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d8

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

НАЗВАНИЕ БОНУС К АТАКЕ УРОН/ТИП

РАПИРА +4 1d8+2 колющий

РУЧНОЙ АРБАЛЕТ +4 1d6+2 колющий

ЯДОВИТЫЕ БРЫЗГИ (РАДИУС 10 ФУТОВ) DC 12 ТЕА 1d12 яд

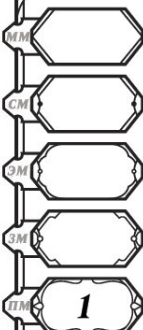
АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

14

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык Друидов,
Эльфов, Краулов
Набор Знахаря
Набор Отравителя

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ



Рапира, ручной арбалет,
колчан с 20-ю болтами,
деревянный щит,
кожаная броня, сумка
исследователя,
средоточие друида,
эмблема Голгари, набор
отравителя, ручной
жук или паук, набор
простой одежды, и
мешочек на пояс

ЭКИПИРОВКА

Транс (СИ стр. 23)

Превосходное Ночное Зрение
(СИ стр. 24)

Светочувствительность
(СИ стр. 24)

Магия Тёмных Эльфов
(СИ стр. 24)

Владение Оружием Тёмных
Эльфов (СИ стр. 24)

Чтение Заклинаний
(СИ стр. 66)

Тропы Подгорода (вы знаете
скрытые подземные тропы,
по которым следуете вы и
ваши компаньоны, чтобы в
два раза быстрее достичь
места назначения, но они
могут быть небезопасны)

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР



ДРУИД

КЛАСС ЧТЕНИЯ
ЗАКАИНАНИЙ

МУДРОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКА ДЛЯ
ЧТЕНИЯ ЗАКАИНАНИЙ

12

УСПЕХ ЗАКАИНАНИЯ

+4

БОНУС К УРОНУ ОТ
ЗАКАИНАНИЙ

0

КОЛДОВСТВО

ПЯШУЩИЕ ОГОНЬКИ

ИСКУССТВО ДРУИДОВ

ЯДОВИТЫЕ БРЫЗГИ

УРОВЕНЬ
ЗАКАИНАНИЯ

ВСЕГО СЛОТОВ

ПОТРАЧЕННЫЕ СЛОТЫ

1

2

ГОТОВЫЕ

НАЗВАНИЕ ЗАКАИНАНИЯ

О ВЫБЕРИТЕ 3, ЧТОБЫ ПОДГОТОВИТЬСЯ

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКАИНАНИЯ

2

3

6

7

4

8

5

9

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВАРВАР 1

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ЧЕЛОВЕК

РАСА

АНАРХИСТ ГРУУЛОВ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

16

+3

ЛОВКОСТЬ

14

+2

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

15

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

9

-1

МУДРОСТЬ

11

+0

ХАРИЗМА

13

+1

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

- ☒ +5 СИЛА
- ☐ +2 ЛОВКОСТЬ
- ☒ +4 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ☐ -1 ИНТЕЛЛЕКТ
- ☐ +0 МУДРОСТЬ
- ☐ +1 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- ☐ +2 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- ☒ +2 ДРЕССИРОВКА (МУД)
- ☐ -1 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)
- ☒ +5 АТАТИКА (СИЛА)
- ☐ +1 ХИТРОСТЬ (ОБА)
- ☐ -1 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ☐ +0 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)
- ☒ +3 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)
- ☐ -1 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- ☐ +0 МЕДИЦИНА (МУД)
- ☐ -1 ПРИРОДА (ИНТ)
- ☐ +0 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)
- ☐ +1 АРТИСТИЗМ (ОБА)
- ☐ +1 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)
- ☐ -1 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- ☐ +2 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- ☐ +2 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- ☒ +2 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

14

КЛАСС
БРОНИ

+2

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ 14

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d12

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

НАЗВАНИЕ БОНУС К АТАКЕ УРОН/ТИП

ДВУРУЧНЫЙ ТОПОР	+5	1d12+3 рубящий
КОПЬЁ	+5	1d6 или 1d8+3 колющий
ДРОТИК	+5	1d16+3 колющий

АТАКИ И ЗАКАЛИВАНИЯ

10

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык Гигантов и Гоблинов
Набор Знахаря

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЭМ

ЗМ

ТМ

10

Двуручный топор, копье, четыре дротика, сумка исследователя, эмблема Голгари, охотничья ловушка, набор знахаря, череп кабана, плащ из звериной шкуры, набор одежды странника, и мешочек на пояс

ЭКИПИРОВКА

Ярость (СИ стр. 48)

Убежище в Кольце Руин (вы хорошо знакомы с разрушенными или покинутыми местами в городе, можете найти там прибежище, отдохнуть, а также взять припасы еды для себя и для остальных пяти компаньонов)

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ЧАРОДЕЙ 1 (ДИКАЯ МАГИЯ) ИНЖЕНЕР ИЗЗЕТОВ

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

ИМЯ ИГРОКА

ГОБЛИН

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

10

+0

ЛОВКОСТЬ

16

+3

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

14

+2

ИНТЕЛЛЕКТ

12

+1

МУДРОСТЬ

8

-1

ХАРИЗМА

15

+2

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

- ☐ +0 СИЛА
- ☐ +3 ЛОВКОСТЬ
- ☒ +4 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ☐ +1 ИНТЕЛЛЕКТ
- ☐ -1 МУДРОСТЬ
- ☒ +4 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- ☐ +3 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- ☐ -1 ДРЕССИРОВКА (МУД)
- ☒ +3 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)
- ☐ +0 АТАТИКА (СИЛА)
- ☒ +4 ХИТРОСТЬ (ОБА)
- ☐ +1 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ☐ -1 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)
- ☐ +2 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)
- ☒ +3 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- ☐ +1 МЕДИЦИНА (МУД)
- ☐ +1 ПРИРОДА (ИНТ)
- ☐ -1 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)
- ☐ +2 АРТИСТИЗМ (ОБА)
- ☒ +4 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)
- ☐ +1 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- ☐ +3 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- ☐ +3 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- ☐ -1 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

13

КЛАСС
БРОНИ

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ 8

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d6

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

НАЗВАНИЕ БОНУС К АТАКЕ УРОН/ТИП

Кинжал +5 1d4+3 колющий

Лёгкий арбалет +5 1d6+3 колющий

ЭЛЕКТРОШОК +4 1d8 электрический + бездействие

АТАКИ И ЗАКАЛИВАНИЯ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

Маленький Рост

Ночное Зрение (60 футов)

Ярость Коротышки (когда вы наносите урон существу заклинанием или атакой, и оно выше, чем вы, нанесите ему 1 экстраурон; можно повторно использовать только после короткого или длинного отдыха)

Шустрое Бегство (вы можете Увернуться или Спрятаться, как бонусное действие в каждом вашем ходу)

Чтение Заклинаний (СИ стр. 101)

Выброс Дикой магии (СИ стр. 103)

Волны Хаоса (СИ стр. 103)

Городская Инфраструктура (основные знания о зданиях и их постройке, может получить проект здания)

Заклинание: Снаряд Хаоса
Время накаливания: 1 действие
Компоненты: В и С

1-ый уровень Воплощения
Дистанция: 120 футов
Длительность: мгновенная

Вы бросаете волнистую, трепещущую массу хаотической энергии в одно существо в радиусе действия. Совершите дальнюю атаку заклинанием по существу. При попадании цель получает 2d8 + 1d6 урона. Выберите одно из d8. Выпавшее число определяет тип урона атаки, как показано ниже.

d8 Тип урона

- 1 Кислота
- 2 Холод
- 3 Огонь
- 4 Силовое поле
- 5 Электричество
- 6 Яд
- 7 Психическая энергия
- 8 Звук

Если вы выбрасываете одинаковое значение на обоих d8, хаотическая энергия прыгает с цели на другое существо по вашему выбору в пределах 30 фт. от него. Совершите новую атаку против новой цели и сделайте новый бросок урона, который может привести к тому, что хаотическая энергия снова перескочит.

Существо может быть целью только один раз за каждое произношение этого заклинания.

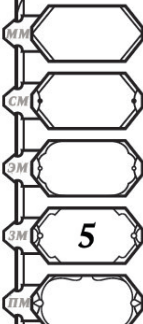
ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР

9

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык Драконов,
Гоблинов
Ремонтный Набор

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ



Лёгкий арбалет, колчан с 20-ю болтами, два кинжала, средоточие магии, сумка диггера, эмблема Иззета, набор ремонтных инструментов, обутленные и спутанные остатки проваленного эксперимента, молоток, трансформатор и оборудование, набор простой одежды, и мешочек на поясе

ЭКВИПОВКА



ЧАРОДЕЙ

КЛАСС ЧТЕНИЯ
ЗАКАИНАНИЙ

ОБАЯНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКА ДЛЯ
ЧТЕНИЯ ЗАКАИНАНИЙ

12

УСПЕХ ЗАКАИНАНИЯ

+4

БОНУС К УРОНУ ОТ
ЗАКАИНАНИЙ

0

КОДОВСТВО

СВЕТ

ВОЛШЕБНАЯ РУКА

ПОЧИНКА

ЭЛЕКТРОШОК

УРОВЕНЬ
ЗАКАИНАНИЯ

ВСЕГО СЛОТОВ

ПОТРАЧЕННЫЕ СЛОТЫ

1

2

ГОТОВЫЕ

НАЗВАНИЕ ЗАКАИНАНИЯ

○ СНАРЯД Хаоса (см. стр. 1: Особенности и Характеристики)

○ СКОЛБЖЕНИЕ

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКАИНАНИЯ

2

3

6

7

4

8

5

9

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛИРИК 1 (Орден Порядка) ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ОРЖОВ

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

ИМЯ ИГРОКА

ЧЕЛОВЕК

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

11

+0

ЛОВКОСТЬ

9

-1

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

13

+1

ИНТЕЛЛЕКТ

14

+2

МУДРОСТЬ

16

+3

ХАРИЗМА

15

+2

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

- ☐ +0 СИЛА
- ☐ -1 ЛОВКОСТЬ
- ☐ +1 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ☐ +2 ИНТЕЛЛЕКТ
- ☒ +5 МУДРОСТЬ
- ☒ +4 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- ☐ -1 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- ☐ +3 ДРЕССИРОВКА (МУД)
- ☐ +2 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)
- ☐ +0 АТАТИКА (СИЛА)
- ☐ +2 ХИТРОСТЬ (ОБА)
- ☒ +4 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ☒ +5 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)
- ☒ +4 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)
- ☐ +2 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- ☐ +3 МЕДИЦИНА (МУД)
- ☐ +2 ПРИРОДА (ИНТ)
- ☐ +3 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)
- ☐ +2 АРТИСТИЗМ (ОБА)
- ☒ +4 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)
- ☒ +4 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- ☐ -1 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- ☐ -1 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- ☐ +3 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

18

КЛАСС
БРОНИ

-1

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ 9

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d8

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

Название	Бонус к атаке	Урон/тип
Палица	+2	1d8 ДРОБЯЩИЙ
Двуручный топор	+2	1d6 рубящий
Священное Пламя	DC 13 Лов	1d8 ИЗЛУЧЕНИЕ

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Чтение Заклинаний
(СИ стр. 58)

Голос Господства (когда вы произносите заклинание 1-ого уровня или выше, целью которого является союзник, он может совершить одну бонусную атаку ближнего боя; влияет только на одного союзника за прочтение заклинания)

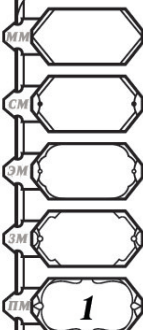
Приказать (у вас есть влияние над низкокастовыми членами вашей гильдии, и вы можете раздавать им задания)

13

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык Ангелов,
Гигантов, Демонов.
Ремонтный Набор

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ



Палица, двуручный топор, набор из кольчуги, щит, сумка священника, святой символ, эмблема Оржов, цепочка из десяти монет длиной в фут, облачение, набор хорошей одежды, и мешочек на пояс

1

ЭКИПИРОВКА

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР



Клирик

КЛАСС ЧТЕНИЯ
ЗАКАИНАНИЙ

Мудрость

ХАРАКТЕРИСТИКА ДЛЯ
ЧТЕНИЯ ЗАКАИНАНИЙ

13

УСПЕХ ЗАКАИНАНИЯ

+5

БОНУС К УРОНУ ОТ
ЗАКАИНАНИЙ

0

КОДОВОСТВО

СВЕТ

СВЯЩЕННОЕ ПЛАМЯ

ЧУДОТВОРСТВО

УРОВЕНЬ
ЗАКАИНАНИЯ

ВСЕГО СЛОТОВ

ПОТРАЧЕННЫЕ СЛОТЫ

1

2

ГОТОВЫЕ

НАЗВАНИЕ ЗАКАИНАНИЯ

☐ ПРИКАЗАНИЕ*

☐ ГЕРОИЗМ*

☐ ВЫБЕРИТЕ 4 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ, ЧТОБЫ ПОДГОТОВИТЬ

☐ ПОСТОЯННЫЕ ЗАКАИНАНИЯ, ВСЕГДА ПОДГОТОВЛЕНЫ

2

3

6

7

4

8

5

9

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКАИНАНИЯ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

БАРД 1

КЛАСС И УРОВЕНЬ

КУАБТИСТ РАКДОСОВ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

ИМЯ ИГРОКА

ГОБЛИН

РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

8

-1

ЛОВКОСТЬ

15

+2

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

16

+3

ИНТЕЛЛЕКТ

12

+1

МУДРОСТЬ

10

+0

ХАРИЗМА

14

+2

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

- ☐ -1 СИЛА
- ☒ +4 ЛОВКОСТЬ
- ☐ +3 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ☐ +1 ИНТЕЛЛЕКТ
- ☐ +0 МУДРОСТЬ
- ☒ +4 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- ☒ +4 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- ☐ +0 ДРЕССИРОВКА (МУД)
- ☐ +1 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)
- ☐ -1 АТАТИКА (СИЛА)
- ☒ +4 ХИТРОСТЬ (ОБА)
- ☐ +1 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ☐ +0 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)
- ☒ +4 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)
- ☐ +1 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- ☐ +0 МЕДИЦИНА (МУД)
- ☐ +1 ПРИРОДА (ИНТ)
- ☐ +0 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)
- ☒ +4 АРТИСТИЗМ (ОБА)
- ☐ +2 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)
- ☐ +1 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- ☐ +2 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- ☒ +4 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- ☐ +0 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

14

КЛАСС
БРОНИ

+2

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ

11

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d8

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

НАЗВАНИЕ БОНУС К АТАКЕ УРОН/ТИП

Короткий меч +4 1d6+2 колющий

Кинжал +4 1d4+2 колющий

Злобная Насмешка DC 12 МУД 1d4 Физический*

*Также причиняет врагу урон при следующем броске атаки, прежде чем закончится его следующий ход

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Маленький Рост

Ночное Зрение (60 футов)

Ярость Коротышки (когда вы наносите урон существу заклинанием или атакой, и оно выше, чем вы, нанесите ему 1 экстраурон; можно повторно использовать только после короткого или длинного отдыха)

Шустрое Бегство (вы можете Увернуться или Спрятаться, как бонусное действие в каждом вашем ходу)

Чтение Заклинаний (СИ стр. 52)

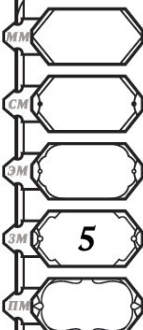
Вдохновение Барда (СИ стр. 53)

10

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык созданий
Бездны и Гоблинов
Барaban, лира, пан-флейта,
виола

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ



Короткий меч, кинжал, комплект из кожаной брони, сумка артиста, эмблема Ракдосов, виола (музыкальный инструмент), пан-флейта (музыкальный инструмент), закрытый фонарь из ковального железа, цепочка с остроконечными лезвиями длиной в 10 футов, трутница, 10 факелов, набор простой одежды, мешочек на пояс, и бутылка сладкого, красного сока

ЭКИПИРОВКА

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР



БАРА

КЛАСС ЧТЕНИЯ
ЗАКАИНАНИЙ

ХАРИЗМА

ХАРАКТЕРИСТИКА ДЛЯ
ЧТЕНИЯ ЗАКАИНАНИЙ

12

УСПЕХ ЗАКАИНАНИЯ

+4

БОНУС К УРОНУ ОТ
ЗАКАИНАНИЙ

0

КОДОВОСТВО

Малая Иллюзия

Злобная Насмешка

УРОВЕНЬ
ЗАКАИНАНИЯ

ВСЕГО СЛОТОВ

ПОТРАЧЕННЫЕ СЛОТЫ

1

2

ТОЛЬКО

НАЗВАНИЕ ЗАКАИНАНИЯ

- ☐ ОГНЕННЫЕ ЛАДОНИ
- ☐ ДИССОНИРУЮЩИЙ ШЕПОТ
- ☐ АДСКОЕ ВОЗМЕЗДИЕ
- ☐ ЖУТКИЙ СМЕХ ТАШИ

2

3

6

7

4

8

5

9

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКАИНАНИЯ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ПАЛАДИН 1
КЛАСС И УРОВЕНЬ

КУЛЬТИСТ РАКДОСОВ
ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

ИМЯ ИГРОКА

ГОБЛИН
РАСА

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

8

-1

ЛОВКОСТЬ

15

+2

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

16

+3

ИНТЕЛЛЕКТ

12

+1

МУДРОСТЬ

10

+0

ХАРИЗМА

14

+2

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

- ☐ -1 СИЛА
- ☒ +4 ЛОВКОСТЬ
- ☐ +3 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ☐ +1 ИНТЕЛЛЕКТ
- ☐ +0 МУДРОСТЬ
- ☒ +4 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- ☒ +4 АКРОБАТИКА (ЛОВ)
- ☐ +0 ДРЕССИРОВКА (МУД)
- ☐ +1 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)
- ☐ -1 АТАТИКА (СИЛА)
- ☒ +4 ХИТРОСТЬ (ОБА)
- ☐ +1 ИСТОРИЯ (ИНТ)
- ☐ +0 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)
- ☒ +4 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)
- ☐ +1 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)
- ☐ +0 МЕДИЦИНА (МУД)
- ☐ +1 ПРИРОДА (ИНТ)
- ☐ +0 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)
- ☒ +4 АРТИСТИЗМ (ОБА)
- ☐ +2 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)
- ☐ +1 РЕЛИГИЯ (ИНТ)
- ☐ +2 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)
- ☒ +4 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)
- ☐ +0 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

14

КЛАСС
БРОНИ

+2

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ

11

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d8

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

НАЗВАНИЕ БОНУС К АТАКЕ УРОН/ТИП

Короткий меч +4 1d6+2 колющий

Кинжал +4 1d4+2 колющий

Злобная Насмешка DC 12 МУД 1d4 Физический*

*Также причиняет врагу урон при следующем броске атаки, прежде чем закончится его следующий ход

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

Маленький Рост

Ночное Зрение (60 футов)

Ярость Коротышки (когда вы наносите урон существу заклинанием или атакой, и оно выше, чем вы, нанесите ему 1 экстраурон; можно повторно использовать только после короткого или длинного отдыха)

Шустрое Бегство (вы можете Увернуться или Спрятаться, как бонусное действие в каждом вашем ходу)

Чтение Заклинаний (СИ стр. 52)

Вдохновение Барда (СИ стр. 53)

10

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык созданий
Бездны и Гоблинов
Барабан, лира, пан-флейта,
виола

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ



Короткий меч, кинжал, комплект из кожаной брони, сумка артиста, эмблема Ракдосов, виола (музыкальный инструмент), пан-флейта (музыкальный инструмент), закрытый фонарь из кованого железа, цепочка с остроконечными лезвиями длиной в 10 футов, трутьница, 10 факелов, набор простой одежды, мешочек на пояс, и бутылка сладкого, красного сока

ЭКИПИРОВКА

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

МОНАХ 1

КЛАСС И УРОВЕНЬ

ГИБРИД СИМИКОВ

РАСА

УЧЁНЫЙ СИМИКОВ

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

10

+0

ЛОВКОСТЬ

16

+3

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

16

+3

ИНТЕЛЛЕКТ

13

+1

МУДРОСТЬ

12

+1

ХАРИЗМА

8

-1

ВЛИЯНИЕ

+2

БОНУС УМЕНИЯ

+2 СИЛА

+5 ЛОВКОСТЬ

+3 ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

+1 ИНТЕЛЛЕКТ

+1 МУДРОСТЬ

-1 ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

+5 АКРОБАТИКА (ЛОВ)

+1 ДРЕССИРОВКА (МУД)

+3 ВОЛШЕБСТВО (ИНТ)

+0 АТАТИКА (СИЛА)

-1 ХИТРОСТЬ (ОБА)

-1 ИСТОРИЯ (ИНТ)

+1 ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МУД)

-1 ЗАПУГИВАНИЕ (ОБА)

+1 РАССЛЕДОВАНИЕ (ИНТ)

+3 МЕДИЦИНА (МУД)

+1 ПРИРОДА (ИНТ)

+1 ВОСПРИЯТИЕ (МУД)

-1 АРТИСТИЗМ (ОБА)

-1 УБЕЖДЕНИЕ (ОБА)

+1 РЕЛИГИЯ (ИНТ)

+3 ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВ)

+5 СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)

+1 ВЫЖИВАНИЕ (МУД)

НАВЫКИ

14

КЛАСС
БРОНИ

+3

ИНИЦИАТИВА

30

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ОЗ

11

ТЕКУЩИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ВРЕМЕННЫЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Всего 1d8

КУБИК ХИТОВ

УСПЕХИ

НЕУДАЧИ

ВЕРОЯТНОСТЬ ВЫЖИТЬ

ЯРКАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ

ЖИЗНЕННЫЕ ИДЕАЛЫ

ЗАЦЕПКИ

НЕДОСТАТКИ

НАЗВАНИЕ БОНУС К АТАКЕ УРОН/ТИП

Безоружный Удар +5 1d4+3 дробящий

Боевой Посох +5 1d6/1d8+3 дробящий

Дротик +5 1d4+3 колющий

АТАКИ И ЗАКАЛИВАНИЯ

Ночное Зрение (60 футов)

Животное Улучшение: Проворное
Лазанье (Скорость подъёма 30 футов)

Небронированная Защита (СИ стр. 78)

Военное Искусство (СИ стр. 78)

Учёный (когда вы пытаетесь
вспомнить магический или научный
факт, если он вам неизвестен, то вы
можете узнать, где и откуда его
можно добыть)

12

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

Общий, язык Эльфов,
Первородных, Ведаалкенов

Набор Алхимика

ДРУГИЕ НАВЫКИ И ЯЗЫКИ

ММ

СМ

ЭМ

ЭМ

ЭМ

10

Боевой посох, 10 дротиков, сумка
исследователя, эмблема Симиков,
набор одежды простуюдина,
книга с научными записями,
чернильное перо, бутыль с
чернилами, фаяжка с маслом из
китового жира, скаянка с
кислотой из пищеварительного
сока, скаянка с рыбеи чешуёй,
скаянка с морским водорослем,
скаянка с жааом медузы,
стекаянная бутыль с
неопознанной слизью, и
мешочек на пояс

ЭКИПИРОВКА

ОСОБЕННОСТИ И ХАРАКТЕР